



INSTRUCCIONES

+4 JUGADORES EDAD +12 45 MINUTOS

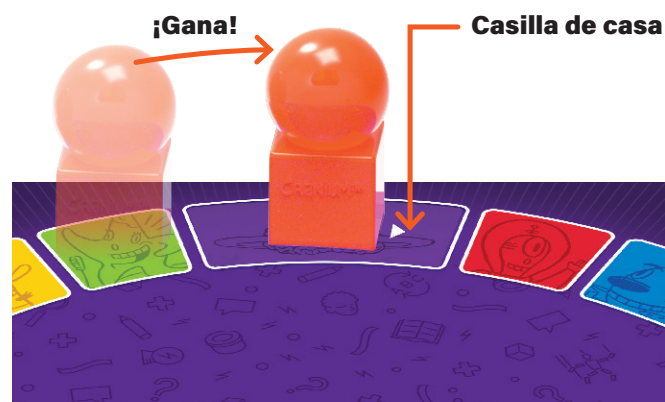
PREPARACIÓN

- 1 Coloca la caja de tarjetas en el centro del tablero.
- 2 Crea dos equipos lo más equitativamente posible. Cada equipo cogerá una ficha, cuatro monedas de bonificación del mismo color, una pizarra y un marcador.
- 3 Colocar ambas fichas en la casilla de casa.

Empezará el equipo con el jugador cuyo cumpleaños esté más cerca. Dicho jugador cogerá el dado y el otro equipo el reloj de arena.

OBJETIVO

¡El primer equipo que termine una vuelta completa por el tablero gana!



Caja de tarjetas con tarjetas



Tablero Fichas



Reloj de arena

CONTENIDO:

Tablero, 2 fichas, 200 tarjetas, 8 monedas de bonificación, 2 rotuladores, 2 pizarras, arcilla Cranium, reloj de arena, dado, hoja de consulta e instrucciones completas

Pizarra y rotulador



Monedas de bonificación



Arcilla Cranium



Dado

Hoja de consulta



Pizarra y rotulador



Monedas de bonificación



• Los colores y las imágenes impresas pueden diferir del contenido.
• Retire todos los elementos de sujeción y plástico antes de entregar el juguete al niño.
• Conserve este embalaje y las instrucciones para su posterior referencia.

Distribuido por:
BIZAK S.A.
Camino de Ibañeta s/n
48004 Bilbao, España
www.bizak.es
Email:sat@bizak.es



Funko
GAMES





Distributed by
Goliath

© 2024 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.
Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK.
© 2024 Cranium, Inc. HASBRO and all related trademarks and logos are trademarks of Hasbro, Inc. © 2024 Hasbro.
TM & © 2024 FUNKO, LLC. FUNKO GAMES™ is a registered trademark of Funko Games. All rights reserved. All other names and trademarks are the property of their respective owners All rights reserved.

Advertencia. Contiene trigo que puede causar alergia alimenticia.
Fabricado en China. Impreso en Polonia

CÓMO JUGAR

DURANTE TU TURNO

- 1** Tira el dado. El dado muestra el color de la actividad que realizará tu equipo. Si sacas morado, puedes seleccionar cualquier color de actividad. 
- 2** El otro equipo cogerá una carta y leerá en voz alta el nombre de tu actividad. Revisa la "hoja de consulta" para obtener más información sobre la actividad.
- 3** Tu equipo puede optar por usar una moneda de bonificación para volver a tirar o aumentar la dificultad. (Consulta **MONEDAS DE BONIFICACIÓN**). 
- 4** Tu equipo tiene que completar con éxito la actividad antes de que se agote el tiempo.
Hecha un vistazo a la parte trasera de la tarjeta.
¿Acertó tu equipo?
- 5** **¡SI!** Mueve la ficha en sentido horario hasta el siguiente espacio que coincida con el color de la actividad que acabas de completar. **Si en dicha casilla hay una ficha del equipo contrario, desplázate una casilla más.** Si caes o pasas por la casilla de casa durante la jugada, ¡tu equipo gana!
NO. Quédate donde estás. ¡Tendrás que realizar otra actividad en el siguiente turno!
- 6** **Ahora le toca al otro equipo.** Coloca tu tarjeta en el fondo del mazo de tarjetas.

ACTIVIDADES TODOS JUEGAN

Si una actividad es **TODOS JUEGAN**, cada equipo elegirá un jugador y ambos equipos competirán **al mismo tiempo**. ¡El primer equipo que acierte la respuesta antes de que se agote el tiempo gana el reto **TODOS JUEGAN!**

**TODOS
JUEGAN**

El equipo ganador se desplazará en sentido horario al siguiente espacio que coincida con el color de la actividad. ¡No importa quién gane, el equipo que ha tirado tendrá otro turno!

MONEDAS DE BONIFICACIÓN

Cada equipo tiene cuatro monedas de bonificación. Durante tu turno, después de escuchar el nombre de la actividad pero antes de escuchar el reto, tu equipo puede usar una moneda a cambio de una bonificación devolviendo la moneda a la caja.

**VOLVER
A TIRAR**

**VOLVER
A TIRAR**

MONEDAS DE TIRADA EXTRA

Úsalas para volver a tirar el dado. El otro equipo sacará una nueva tarjeta y leerá la actividad que coincida con tu nueva tirada, incluso si es del mismo color.

**MOVER
+1**

**MOVER
+1**

MONEDAS DE MOVIMIENTO ADICIONAL

Úsalas para aumentar la dificultad. Si tu equipo completa la actividad con éxito, desplázate el número de espacios adicionales que indica la moneda.

DIVIÉRTETE

Si alguna de las actividades te incomoda o si no sabes qué hacer, puedes omitir la tarjeta. En su lugar, realiza una actividad del mismo color de la siguiente tarjeta.

GANAR LA PARTIDA

¡El primer equipo que de una vuelta y llegue a la casilla de casa gana! Puedes llegar a la casilla de casa con cualquier actividad, movimiento de bonificación o si el otro equipo tiene una ficha en la última casilla y caes en ella.

